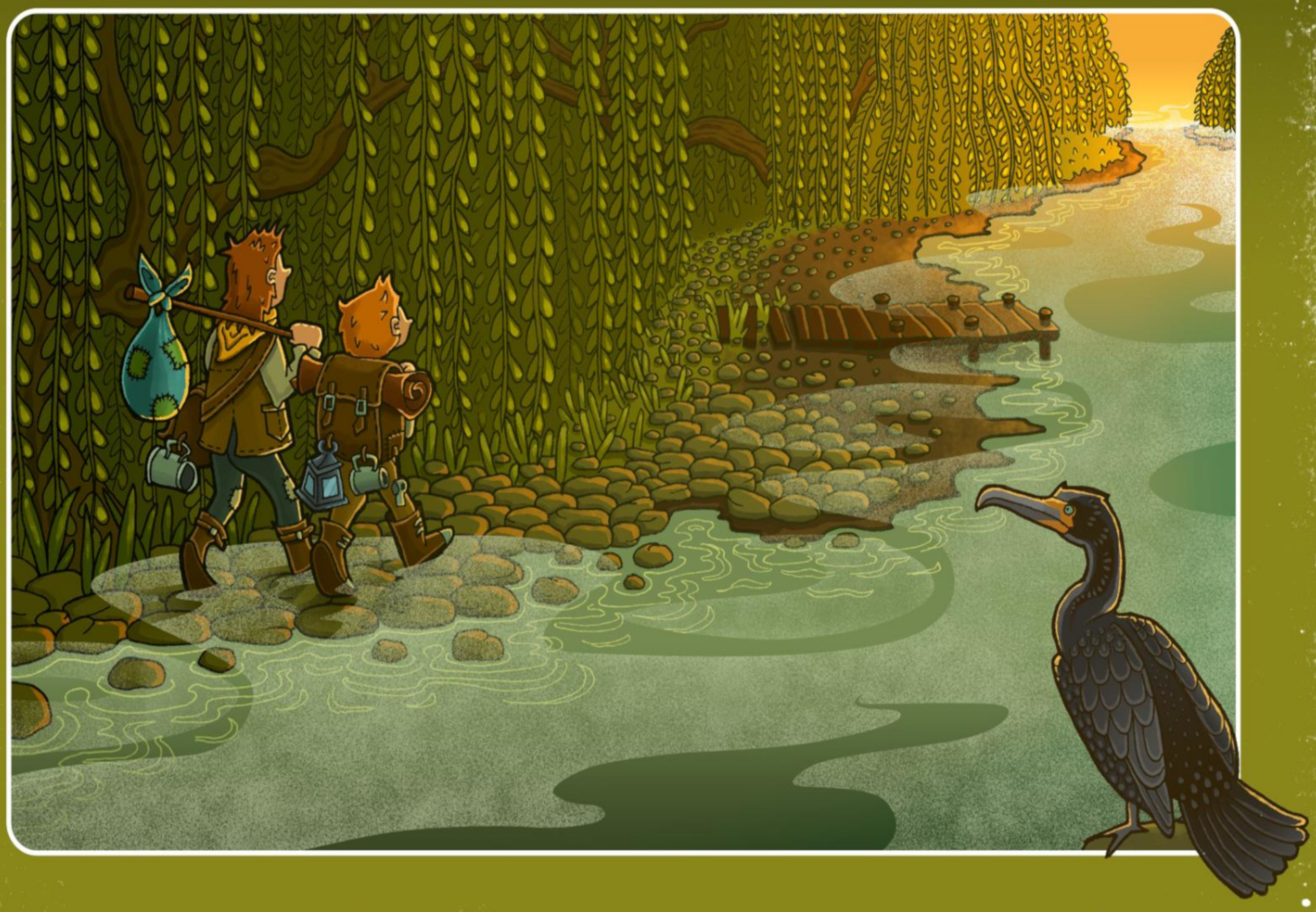
D&D ADVENTURERS LEAGUE

Зов Эльфийского Потока

Иэн Хоторн



Народные предания говорят о странных звуках, доносящихся из Корманторского леса, оттуда, где зимние туманы густы как молоко, а ночи так темны, что не видно теней. Когда эти звуки вновь слышатся днём позднего лета, быть может, пора вновь обратиться к старинным историям?

UK GAMES EXPO

Зов Эльфийского Потока

Народные предания говорят о странных звуках, доносящихся из Корманторского леса, оттуда, где зимние туманы густы как молоко, а ночи так темны, что не видно теней. Когда эти звуки вновь слышатся днём позднего лета, быть может, пора вновь обратиться к старинным историям?

Четырёхчасовое приключение для персонажей 1–4 уровня

IAN HAWTHORNE
Автор

Код приключения: CCC-UK-1
Оптимизировано под: средний уровень отряда 2
Версия: 1.0

Development and Editing: Will Doyle
Cover Art: Stacey Allan
Interior Art: Wizards of the Coast, Nimgyu (page background)
Organized Play: Chris Lindsay
D&D Adventurers League Wizards Team: Adam Lee, Chris Lindsay, Mike Mearls, Matt Sernett
D&D Adventurers League Administrators: Bill Benham, Travis Woodall, Claire Hoffman, Greg Marks, Alan Patrick, Lysa Chen

Перевод и вёрстка: Майя Эверетт
Вычитка: J100porom J

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Забытые королевства, амперсанд в виде дракона, *Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера,* Лига Приключенцев D&D, D&D Encounters, D&D Expeditions, D&D Epics, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, запрещено без письменного разрешения Wizards of the Coast.

© 2017 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boechat 31, 2800 Delemont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1 ET, UK.

Оглавление

Вступление **2**
Введение 2
Изменение сложности приключения . 2
Перед игрой 2
Игра в качестве Мастера 2
Сводка по приключению 3
Предыстория приключения 3
Обзор приключения 3
Зацепки приключения 4

Часть 1. Переправа через реку **5**
Прибытие на Матушкину переправу . . 5
Встреча с Вэнсом 5

Часть 2. Ночь в Масляных Рощах **8**
Встреча с местными 8
Дальнейшие вопросы 9

Часть 3. Лесные тропы **11**
Столкновение 1. Кровь и сапоги 11
Столкновение 2. Дерево дриады 12

Часть 4. Друг в беде **14**
Что делать с монстром 14

Вознаграждение **16**
Опыт 16
Сокровища 16
Порошок сухости 16
Сюжетные награды 17
Слава 17

Приложение 1. Действующие лица **18**

Приложение 2. Характеристики монстров/ПМ **19**

Приложение 3. Карта местности **23**

Приложение 4. Гексада **24**

Приложение 5. Карты **25**
«Лодки Берилл» 25
Ловушка Гризлинка 26
Застрявшая горгона 27

Раздаточный материал 1. Сюжетная награда **28**

Раздаточный материал 2. Магический предмет **29**

Введение

Добро пожаловать в приключение Лиги Приключенцев D&D *«Зов Эльфийского Потока»*, часть организованной системы игр в рамках Лиги Приключенцев D&D и UK Games Expo Convention-Created Content (CCC).

Действие этого модуля происходит в районе лимана Эльфийского Потока, в отдалённом сообществе деревень и усадеб, разбросанных вокруг устья реки Дуатампер (или «Эльфийский Поток») на берегу Лунного моря. Сюжет «Зова Эльфийского Потока» разворачивается на западном берегу, в крошечной деревушке Масляные Рощи и в верховьях реки. Для дальнейшего изучения этой области ознакомьтесь с другими модулями серии CCC-UK.

Это приключение предназначено для **трёх-семи персонажей 1–4 уровня** и оптимизировано для **пяти персонажей 2 уровня**. Персонажи вне этого диапазона уровней не могут принимать участия в этом приключении.

Изменение сложности приключения

Приключение содержит рекомендации по своей корректировке для более малочисленных и более многочисленных отрядов, персонажей большего или меньшего уровня, и персонажей, которые несколько сильнее уровня, для которого оптимизировано приключение. Вы не связаны этими рекомендациями; они здесь для вашего удобства.

Чтобы понять, стоит ли вам корректировать приключение, сложите уровни всех персонажей и разделите их сумму на количество персонажей (округляя дроби 0,5 и выше вверх, а 0,4 и ниже — вниз). Это средний уровень отряда (СУО). Чтобы оценить **силу отряда** для этого приключения, сверьтесь с таблицей ниже.

Определение силы отряда

Состав отряда	Сила отряда
3–4 персонажа, СУО меньше	Очень слабый
3–4 персонажа, СУО равен	Слабый
3–4 персонажа, СУО превышает	Средний
5 персонажей, СУО меньше	Слабый
5 персонажей, СУО равен	Средний
5 персонажей, СУО превышает	Сильный
6–7 персонажей, СУО меньше	Средний
6–7 персонажей, СУО равен	Сильный
6–7 персонажей, СУО превышает	Очень сильный

Некоторые столкновения могут содержать врезки, предлагающие рекомендации для разной силы отряда. Если какая-то из рекомендаций не предлагается или не подходит для вашей группы, вы не обязаны изменять столкновения.

Перед игрой

Прежде чем вы начнёте игру, примите во внимание следующее:

- Прочитайте приключение, делая заметки обо всём, на чём вы хотели бы заострить внимание или что вы хотели бы напомнить себе во время проведения приключения — например, то, как вы хотели бы отыграть определённого ПМ, или тактика, которую вы хотели бы применить в бою. Ознакомьтесь с приложениями и раздаточными материалами приключения.
- Соберите все ресурсы, которые вы хотите использовать для проведения этого приключения, такие, как карточки для заметок, ширму Мастера, миниатюры и карты сражений.
- Попросите игроков предоставить нужную вам информацию об их персонажах, такую, как имя, раса, класс и уровень, а также пассивную Мудрость (Внимательность) и всё, что в приключении отмечено как важное (например, предыстория, особенности, слабости и т.д.).

Игра в качестве Мастера

У вас самая важная роль — обеспечение игрокам удовольствия от игры. Вы рассказываете историю и даёте жизнь словам на этих страницах.

Чтобы лучше с этим справиться, имейте в виду следующее:

Все карты в ваших руках. Решайте, как группа будет взаимодействовать с приключением; его изменение или импровизация приветствуются, если вы сохраните дух приключения. Это не даёт вам, однако, права вводить домашние правила или изменять правила Лиги Приключенцев; в этом отношении они должны быть последовательны.

Давайте игрокам достойные испытания. Оцените уровень опыта **игроков** (не персонажей). Попробуйте понять (или спросить), чего они хотят от игры, и попытайтесь создать ту атмосферу, которой они ищут. У всех должна быть возможность проявить себя.

Двигайте приключение вперёд. Когда игра топчется на месте, не стесняйтесь предоставлять своим игрокам подсказки и наводящие вопросы, чтобы они могли попытаться решить загадки, вступить в бой и отыграть взаимодействие с миром, не испытывая раздражение от недостатка информации. Это даёт игрокам «маленькие

победы» за принятие ими хороших решений, исходя из имеющихся у них сведений. Позаботьтесь, однако, о том, чтобы игроки не закончили игру слишком рано; дайте им возможность получить полноценное удовольствие от игры.

Награды в 8 сезоне Лиги Приключенцев

Это приключение было выпущено до того, как вступили в действие новые правила Лиги Приключенцев по сокровищам и получению уровней. Текст не был изменён, но в него были добавлены врезки, позволяющие адаптировать приключение к новым правилам.

Сводка по приключению

Предыстория приключения

Корманторский лес — это волшебное и загадочное место, полное легенд, способных заинтересовать любопытных и отпугнуть осторожных; и не без причины, ибо в его тайных рощах прячутся монстры, способные напугать даже самых храбрых сердцем.

Один из таких зверей — горгона. Стада неукротимых быков, покрытых металлической чешуёй, свободно бродят по северо-восточному краю леса. Они не очень умны, их легко перехитрить, и это хорошо, ибо те, кто подбирается к ним слишком близко, могут оказаться на пути их окаменяющего дыхания. Лесные боги Риллифэйн Раллатил, Сильванус и Майликки поняли, что из горгон получались прекрасные, хотя и опасные, защитники границ леса от растущих общин Хиллсфара и Мулмастера, и позволили им плодиться и размножаться. Боги заколдовали воды реки Дуатампер своим совместным благословением, так что если горгона когда-нибудь ступит копытом в её воду, она превратится в камень подобно тому, как их дыхание окаменяет смертную плоть.

Горгоны, будучи простыми существами, научились бояться реки и приближаться к ней только поздней весной, когда воды отступали, оставляя вдоль её берегов сомов и серебряную форель. Так продолжалось, пока одна молодая горгона не осмелела достаточно, чтобы войти в реку; накрывшая зверя волна заключила его в ловушку на берегу. Теперь каждый год, в засушливые дни позднего лета, когда река особенно мелеет, горгона приближается к тому, чтобы высохнуть и ожить. Требуется лишь одно исключительно сухое лето, чтобы рёв зверя вновь услышали вдоль всего устья Эльфийского Потока...

Деревушка Масляные Рощи [Buttergroves]

Давным-давно друид Одрия привела группу беженцев из Хиллсфара к берегам устья Эльфийского Потока, где они поселились и стали выращивать небольшую рощу ореховых деревьев. Все прошло хорошо в течение первого года, и урожай обеспечил много. В рощу даже нагрянул поток изумрудношеих канареек, прилетевших с юга, словно посланных благословением от самой Чонтиа.

Следующая весна была столь же сухой, и дожди были лёгкими и пришли поздно. Обеспокоенные тем, что погода могла бы повлиять на посадку новых ореховых деревьев, семьи восполнили нехватку урожая, ловя в реке форель и окуней и превращая свой улов в сухую вяленую рыбу, которая так ценилась среди знати Мулмастера. Также из-за засухи обычно глубокая и широкая река сузилась, оставив быстротечные ручьи, наполненные рыбой. Когда фермеры отважились выйти на грязевые отмели, они были поражены тем, насколько обильной была рыба. Когда рыбы скользили и плескались в мелких ручьях, фермеры могли буквально вытаскивать их из воды руками. Они научились сохранять рыбу в ореховом масле, и так появился деликатес — форель с маслом.

Этот год выдался не по сезону сухим. Когда фермеры работали, из верховья реки раздался низкий, протяжный вой. Он повторился несколько раз, каждый раз становясь сильнее. После этого рыба перестала наплывать косяками. Два молодых рыбака решили провести расследование, и с тех пор их никто не видел. Опасаясь того, что с ними могло случиться, деревенские старейшины не знают, что делать дальше.

Сводка по локациям

В этом приключении важную роль играют следующие локации.

Масляные Рощи. Сельская община, спрятанная в краелесье Кормантора.

Лес Кормантор. Огромный лес, граничащий с Лунным морем, территория бывшей эльфийской империи Кормантир.

Матушкина переправа. Самая северная переправа через реку Дуатампер. Теперь она редко используется, от неё осталось лишь несколько хижин и паромная станция — «Лодки Берилл».

Обзор приключения

«Зов Эльфийского Потока» — это простое расследование, разворачивающееся в мире древних легенд. Возможности для сражения здесь присут-

ствуют, но для того, чтобы получить максимальную отдачу от места действия, приветствуется социальное взаимодействие. Приключение разбито на четыре части:

Часть 1: Переправа через реку. Персонажи выходят к реке Дуатампер и пытаются через неё переправиться, но их подстерегают бандиты.

Часть 2: Ночь в Масляных Рощах. Прибыв в идиллическую деревню Масляные Рощи, персонажи узнают о пропавших мальчиках.

Часть 3: Лесные тропы. Идя по следу пропавших мальчиков, персонажи встречают разных обитателей леса, которые могут им помочь, а могут и помешать.

Часть 4: Друг в беде. Добравшись до источника проблемы, персонажи встают перед трудным решением, которое может иметь далеко идущие последствия.

Карта местности **(Приложение 3)** показывает, где в игровом мире происходит действие каждой части. Обратитесь к этой карте, если вам нужно задать расстояния для путешествий.

Зацепки приключения

Используйте одну из следующих зацепок, чтобы ввести персонажей в приключение, или придумайте свою:

Следователи. Форель с маслом — излюбленный деликатес дворян Мулмастера. Она готовится по секретному рецепту и приносит большую прибыль всем, кто связан с её продажей. Недавно, однако, её запасы иссякли, и купцы Мулмастера наняли вас узнать, в чём дело. Ваша первая остановка — деревня Масляные Рощи на берегу Эльфийского Потока, в которой было впервые приготовлено это блюдо.

Задание фракции: Изумрудный Анклав/ Арфисты. До ваших фракций дошли слухи, что фермерская деревушка Масляные Рощи нуждается в приключенцах. Община там небогатая, и вы сомневаетесь, что кто-то ещё ответит на их призыв. И всё же Масляные Рощи — это особенное благословенное место, основанное друидом Одрией. Посмотрите, что вы можете сделать, чтобы восстановить баланс в этой области.

Путешественники. Случайное замечание старого приключенца о «Колоколе в глубине» побудило вас совершить прогулку по побережью от Эльмвуда до Эльфодрева. Услышите ли вы нежный звон Колокола тихим летним вечером, или же что-то другое отвлечёт ваше внимание? Прежде всего, вы должны пересечь реку Дуатампер, и деревня Масляные Рощи является приятным местом для ночного отдыха.

Часть 1. Переправа через реку

Ориентировочное время: 1 час

Чтобы добраться до Масляных Рощ, персонажи должны перебраться через реку Дуатампер. Лучший выбор — это «Лодки Берилл», но заброшенная паромная станция стала домом для «банды Надо» — кучки головорезов и бездельников во главе с Вэнсом Стоунгейзом.

Отыгрыш Вэнса Стоунгейза

Вэнс — толстый, крепкий мужчина с постоянной двухдневной щетиной. Когда-то он зарабатывал себе на жизнь в качестве охранника каравана, пока не осознал, что опасность несоразмерна оплате, и вместо этого начал грабить караваны, которые он был нанят защищать. Его самым большим успехом стала кража партии золота, которая должна была сделать его богатым человеком; к сожалению, золото принадлежало тэйскому посольству в Мулмастере. Из-за этого груза, принадлежавшего «Надо» — таково было фальшивое имя торговца, нанявшего его для перевозки золота, — Вэнса объявили в розыск, и за его голову была назначена награда.

Вэнс проницателен и редко действует импульсивно. Он получил имя Стоунгейз (Каменный Взгляд) из-за своей нервирующей привычки смотреть в глаза и никогда не моргать.

Цитата: *«Это мы посмотрим».*

Прибытие на Матушкину переправу

Приложение 5 включает карту этого места. Дорога с колеёй от телег ведёт к нескольким старым хижинам, известным как Матушкина переправа. Когда персонажи приблизятся, прочитайте:

Приятное и не омрачённое опасностями путешествие в Масляные Рощи привело вас по ту сторону леса к югу от Эльмвуда, к устью реки Дуатампер. Это легендарная река с богатой событиями древней историей; она считается последним барьером между древними эльфийскими королевствами Кормантора и широким Лунным морем. Природа реки меняется в зависимости от времени года; обычно она мощная и быстротечная, но сейчас, в разгар летней засухи, река мелкая и медленная. Широкие грязевые канавы, песчаные отмели и водотоки разбросаны по всему устью реки. На дальнем берегу лежит место, куда вы направляетесь — Масляные Рощи.

Дорога для повозок ведет к Матушкиной переправе — паромной станции из нескольких хижин с грубо обтёсанными килевыми лодками, лежащими на берегу вдоль почти сухого притока реки. Над дверью одной из хижин висит вывеска, гласящая: «Лодки Берилл. Переправы по договорённости».

Матушкина переправа

Матушкина переправа расположилась на восточном берегу реки. Местное сообщество крутится вокруг «Лодок Берилл» — небольшого паромного бизнеса. За ним находится широкое русло реки, усеянное мельницами и грязевыми отмелями. Появление морской ведьмы недавно заставило жителей бежать в соседнюю деревню Уэйворд [Wayward] (как подробно описано в *CCC-UK-2: Уэйвордские жёны*).

География. Оба берега устья лежат на границе Кормантorского леса, но до сердца древних эльфийских земель можно добраться, только переправившись на западный берег.

Погода. Вдобавок к пятнам утреннего тумана и время от времени надвигающимся дождевым облакам, это время года — редкое время, когда на западном берегу не видны рощи Кормантorского леса.

Встреча с Вэнсом

Разбойник Вэнс Стоунгейз решил, что заброшенная лодочная станция станет идеальным местом для грабежей на большой дороге. Как только персонажи приближаются, Вэнс показывается и идёт им навстречу. Его приветствия приятные и деловые. У него есть опыт в искусстве тонкого обмана, и он никак не выдаёт себя. Он охотно показывает персонажам «свои» лодки и представляет им «свою команду» из трёх гребцов и Саблю, своего любимого мастиффа.

Переговоры о цене

Вэнс охотно соглашается переправить персонажей через реку по цене всего лишь 5 см с каждого, но лодки небольшие, то есть только шестеро могут переправиться одновременно (а с домашними животными или скотом — и того меньше). Он не хочет перегружать лодку, соглашаясь принять на борт только трёх пассажиров зараз в дополнение к своей команде: себе самому для навигации по каналам и двум своим гребцам. Один из бандитов хорошо разбирается в лодках и применяет свои навыки при ответе на вопросы: например, «С таким мелководьем неразумно её переполнять», «Нет, боковой ветер затрудняет использование парусов, когда воды такие мелкие. Лучше грести».

Вэнс проявляет большой интерес к персонажам, задавая им вопросы об их путешествиях, и, возможно, даже доходит то того, что они ему «нравятся», и он предлагает перевезти их обратно бесплатно, если у них возникнет в этом потребность. Это обман: успешная пассивная или активная проверка Мудрости (Проницательность) со Сл 15 позволяет это отчасти понять, но раскрывает только то, что Вэнс неискренен.

План Вэнса

Метод грабежа, который предпочитает Вэнс, состоит в том, чтобы разделить отряд, а затем, когда он пересекает реку, остановиться и потребовать у всех пассажиров золото, иначе ему «придётся бросить их на полпути».

Персонажи могут заметить несколько бросающихся в глаза признаков того, что что-то здесь не так. Эту информацию они должны разумно заслужить, поскольку внимание Вэнса и его парней приковано к клиентам.

- ***Интеллект (Анализ) Сл 10.*** С соседней доски объявлений недавно был снят плакат. Это было объявление о розыске Вэнса, которое он сложил и положил в карман.
- ***Интеллект (Анализ) Сл 15.*** Ставни на окнах «Лодок Берилл» закрыты и заперты, что странно для этого времени дня.
- ***Интеллект (Анализ) Сл 18.*** На главной двери «Лодок Берилл» вскрыт замок.

Вэнс пытается разделить отряд, чтобы сначала переправить троих и вернуться за остальными. Он извиняется за это и может даже предложить скидку, чтобы убедить тех, кому придётся подождать.

Ограбление

Как только лодка достигает середины русла, что в 1500 футов (457 м) от берега, Вэнс удерживает вёсла и требует, чтобы его пассажиры отдали ему своё золото. Если они не могут или не хотят платить, он радостно выбрасывает их за борт.

- Вэнс — это **капитан бандитов**.
- Два гребца в лодке — это **бандиты**.

Тем временем на берегу персонажи, которые преуспеют в проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 12, замечают, что в лодке происходит что-то нехорошее. Гребец, оставшийся с ними, выдаёт нелепое оправдание: «Поди, квипперов увидели. Худое дело эти квипперы. Вэнс, он терпеть не может квипперов, он такой». Персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 10, могут понять, что он лжёт. Если они напирают на гребца, тот спускает на них пса и атакует.

- Гребец — это **бандит**.
- Пёс — это **мастифф**.

Проведите это столкновение как обычный бой, используя один для всех порядок инициативы и кинематографически переключаясь между двумя группами, чтобы создать напряжение. Сражение на лодке ограничено её размером: это одномачтовое судно размером десять на сорок футов (см. главу 5 «Руководства Мастера»). Для персонажей, оказавшихся в ловушке на лодке, бой может быть смертельным, но Вэнс не заинтересован в их убийстве: он предпочёл бы ограбить их и вымогать выкуп с их друзей и фракций. В собственной смерти Вэнс также не заинтересован. Если сражение оборачивается для него плохо, то в качестве последнего средства он просит пощады, обещая куда больше золота (из спрятанной добычи от ограбления Надо), но, оказавшись на берегу, он пытается убежать.

Килевая лодка — не единственное судно на берегу. В экстренной ситуации можно использовать деревянную гребную лодку размером поменьше (нуждающуюся в починке – у неё осталось всего 35 хитов). Путь к середине реки долог, но творческое использование проверок Силы (гребля/толчки вёслами), действия Рывок и предысторий («моряк» и т.д.) позволит создать напряжение, чтобы персонажи, оставшиеся на берегу, смогли прибыть добраться до остальных и внести свой вклад в сражение.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по настройке этого боевого столкновения под вашу группу. Они заменяют собой обычное построение этого столкновения.

- ***Очень слабая:*** Все противники — **бандиты**, включая Вэнса. Мастифф убегает в начале сражения.
- ***Слабая:*** Все противники — **бандиты**, кроме мастиффа.
- ***Сильная:*** Замените двух бандитов на **головорезов** [thugs] (один на берегу, один в лодке).
- ***Очень сильная:*** Замените всех бандитов на **головорезов**.

Сокровища

Бандиты несут с собой 25 зм. У Вэнса есть 75 зм, *зелье лечения* и небольшой мешочек серебряной пыли (50 зм), украденный из сейфа в сарае «Лодок Берилл». В его кармане также аккуратно сложено объявление о его же розыске. В лодочном сарае стоит вскрытый сейф и лежит горшок промасленной форели, наполовину опустошённый.

Награды в 8 сезоне Лиги Приключенцев

При игре в Лигу Приключенцев объясните, что у бандитов есть с собой небольшая сумма золотом, которая будет учтена в составе следующего чекпоинта сокровищ персонажей. Один из персонажей может взять себе *зелье лечения*.

Часть 2. Ночь в Масляных Рощах

Ориентировочное время: 1 час

Дойдя до Масляных Рощ, персонажи встречают местных жителей и узнают о нарушении поставок рыбы и о пропавших мальчиках. Когда персонажи пересекут реку, прочитайте:

> Дорога с колеями от повозок идёт от причала, затем пересекает подъём и спускается в краелесье Кормантора. Когда вы следуете по дороге, деревья расступаются, и за ними показывается ухоженная полоса луга с единственным корявым дубом в середине. Луг окружён простыми деревянными хижинами, украшенными посаженными розами, цветочными кадками и клумбами.
>
> Несколько румяных мужчин и женщин усердно колют орехи, взбивают масло, режут и сушат травы, а вокруг неторопливо бродят козы и свиньи.
>
> «Здорово, путешественники», — говорит сильный, крепкий мужчина средних лет. Вытирая руки об кожаный фартук, он дружелюбно предлагает руку для рукопожатия.
>
> «Уберите оружие — здесь оно вам не понадобится. У нас нет ничего, что могло бы заинтересовать воров, если только вам не приглянулась бочка с портером. Меня зовут Сенрик. Добро пожаловать в Масляные Рощи. Что привело вас в нашу скромную маленькую обитель?»

Деревенский плотник Сенрик ведёт персонажей к затенённой яблоне возле своей хижины, чтобы предложить им кружку сидра. «Сам варю. Из здешних яблок получается самый ядрёный сидр, который я когда-либо пробовал». Рядом лежат инструменты и торговые припасы, и рядом с его домом сложены недоделанные ящики и коробки. Если игроки решают с ним поболтать о том о сём, Сенрик с радостью рассказывает им о своей деревне.

Если персонажи схватили бандитов и доставили их в деревню, Сенрик вызывает Неда, который вызывается присмотреть за ними и отправить весточку местному лорду, Борну из Свечей (который фигурирует в последующих приключениях).

Масляные Рощи

В деревушке Масляные Рощи нет ничего, что персонажи могли бы опознать как магазины или гостиницы. Она больше похожа на рабочую коммуну, где каждый делится трудом и получает свою долю награды за свои труды.

География. Масляные Рощи раскинулись по укрытой роще ореховых деревьев и яблоневых садов в полумиле от реки Дуатампер. Корманторский лес окружает поселение со всех сторон.

Управление. Как и все поселения в области устья, Масляные Рощи платят оброк Борну из Свечей, нелюдимому лорду, чьё поместье находится в тридцати милях отсюда.

Погода. Регион Лунного моря изобилует резкими ветрами, дующими с бесплодных земель Тара. Зимы здесь суровые, а лето обычно прохладное и дождливое. Масляные Рощи расположились в лощине, защищённой от господствующих здесь ветров, из-за чего климат в деревне удивительно тёплый и сухой большую часть года.

Встреча с местными

Выпив с персонажами, Сенрик ведёт их за собой, чтобы показать им деревнь. Используйте описания из врезки «Деревенские жители», чтобы оживить это место. Когда вы будете готовы двигаться дальше, прочитайте:

> Сенрик вздыхает, оглядывая деревню. «Мы народ простой. Мы недостаточно велики, чтобы сталкиваться с такими проблемами, как у Эльфодрева и Эльмвуда. Мы тут живём простой жизнью. Каждый занимается своим делом, а наш доход покрывает наши потребности — или, по крайней мере, так было раньше».

Если спросить об этом, Сенрик улыбается и говорит: «Я так понял, вас именно поэтому сюда послали? Ну, пусть тогда Мать Страла объяснит». Он уводит персонажей из деревни в сторону рощи из деревьев с яркой белой корой, бледно-зелёными листьями и маленькими коричневыми орехами, которые, как видели персонажи, собирают деревенские жители. Между деревьями порхает стая изумрудношеих канареек.

Пока Сенрик ведёт персонажей через поляну, несколько канареек громко щебечут и садятся на плечи членов Изумрудного Анклава, если таковые присутствуют. Если их нет, Сенрик вместо этого протягивает птицам пригоршню яблочной кожуры, и они садятся на его протянутую ладонь и начинают клевать фрукты. При этом неподалёку слышино, как кто-то поёт нежным мелодичным голосом с трудно различимым акцентом. Когда пение заканчивается, Сенрик приводит персонажей к Матери Страле (см. ниже).

Деревенские жители

Если вы хотите, Сенрик может познакомить персонажей с некоторыми другими обитателями Масляных Рощ. Среди них:

Милдред и Нед. Супружеская пара, ухаживающая за козами и свиньями. Как скоро узнают персонажи, их сыновья Дикон и Кестер пропали без вести.

Леофрик. Отец Милдред, деревенский травник.

Тедди Тун Тамма. Весёлый пухлый парень, загружающий орехи в большие ступы, в которых горстка мужчин и женщин по очереди растирают их в густую маслянистую пасту. Это те самые серые орехи, которые дали деревне её название.

Встреча с Матерью Стралой

Когда персонажи встретятся с Матерью Стралой, прочитайте:

> Мать Страла — полуэльф преклонных лет. Она носит свободную зелёную одежду, украшенную ожерельями из бусин и браслетами с таинственными эльфийскими символами. Когда вы подходите, она прекращает пение и улыбается порхающим вокруг вас канарейкам.
>
> «Такие нежные существа! Они, кажется, рады видеть вас. Как и мы. Я же говорила, что беспокоиться не о чем, Сенрик. Гексада никогда бы нас не подвела. У вас, должно быть, есть вопросы, друзья мои. Пожалуйста, следуйте за мной».

Персонажи, которые преуспеют в проверке Интеллекта (Религия или Природа) со Сл 15, вспоминают, что Гексада — это объединение старых богов природы, включая Сильвануса и Чонтиа. Эльфы совершают эту проверку с преимуществом. Если персонаж пройдёт ту же проверку со Сл 20, он также вспомнит, что в Гексаду, кроме того, входят божества Майликки, Эльдат, Аэрдри Фэйниа и Риллифэйн Раллатил. **Более подробная информация содержится в Приложении 4 «Гексада».**

Страла ведёт персонажей к большой палатке в стороне от рощи. Сенрик уходит, чтобы пригласить ещё нескольких человек, и вскоре персонажи оказываются посреди деревенского собрания, когда палатка наполняется народом.

Деревенское собрание

Жители деревни, насколько могут, отвечают на вопросы персонажей во время общего пира. Используйте различные голоса деревни — Стралу, Сенрика, Тедди Тун Татту и Леофрика — чтобы раскрыть следующую информацию.

- В летние месяцы жители деревни тралят реку сетями и ловушками, ловя серебряную форель. Когда русло сужается, становится легко стоять на берегу реки и вытаскивать из воды целые вёдра рыбы, которую жители деревни сушат, коптят и смешивают с маслом из орехов со своих деревьев, получая форель с маслом.
- Несколько недель назад запасы рыбы начали иссякать. В это же время начал раздаваться странный и жалобный вой, идущий с дороги вверх по реке. Его можно услышать только в самые тихие ночи — или когда ветер дует с юга — но те, кто его слышал, говорили, что у них застыла кровь, в то время как другие говорили, что в вое чувствовалась душераздирающая печаль.
- Мать Страла верила, что Гексада защитит их и рыба снова повалит косяками. Когда этого не произошло, двое самых молодых жителей деревни, Дикон и Кестер, решили взять на себя расследование. («Я этого не хотела», — говорит Мать Страла.) Это было две ночи назад, и с тех пор их не видели.
- Родители мальчиков умоляют незнакомцев найти своих сыновей, которые говорили им, что не собираются исследовать дальше изгиба реки на юг. Мать Страла говорит им, что деревня небогатая, так что любая помощь, которую могут предложить персонажи, будет принята с благодарностью.
- Леофрик, дед мальчиков, предлагает персонажам последовать за ним, чтобы пополнить припасы (см. «Дальнейшие вопросы»).

Уже поздно, поэтому у героев есть вечер на то, чтобы задать вопросы и осмотреться. Мать Страла предлагает им свою палатку для ночлега.

Дальнейшие вопросы

Поощрите игроков задавать вопросы местным жителям и исследовать деревню. Персонажи не обнаруживают обмана, так как все местные, от самого маленького ребенка до старшего дедушки, считают, что их ниспослали сами боги, чтобы помочь деревне.

- Персонажи, осматривающие искривленный дуб в центре деревни, обнаруживают небольшую резную фигурку канарейки — священного для Риллифэйна Раллатила символа. Первые поселенцы сочли это знаком того, что это хорошее место для обжития.
- ***Милдред и Нед.*** 14-летнего Дикона часто уводит не туда его 17-летний старший брат Кестер, но тем не менее Дикон — более разумный из них. Они озорные мальчики, которые знают, как выжить в дикой природе. Оба носят с собой ножи, и из дома они ушли с тростями и сине-зелёными рюкзаками, наполненными хлебом, сыром и ореховой пастой (хотя этих припасов хватило бы только на день или два).
- ***Сенрик.*** Леса к югу от Масляных Рощ древние, очень древние. Они полны странных вещей, которых лучше избегать. Чтобы подняться вверх по реке, нужно следовать по оленьим тропам в лесу, через хребет Восхода Луны и вниз к нерестовым отмелям.
- ***Тедди Тун Татта.*** Тедди любят рассказывать небылицы о пикси и феях, живущих в лесу. Он заваливает персонажей мудрыми советами вроде «никогда не заключайте сделок с маленьким народцем», и «всегда носите куртку наизнанку, чтобы вас не сманили с дороги пикси», и «ищите писки-поул (найденную трость) — однажды она может спасти вашу жизнь!»

- ***Мать Страла.*** Мать Страла рассказывает, что основательница деревни, Мать Одрия, научила их поклонению Гексаде — пантеону богов, в который входят Чонтиа, Сильванус, Майликки и менее известные боги Эльдат, Аэрдри Фэйниа и Риллифэйн Раллатил, чей символ — дуб.
- ***Леофрик.*** Дедушка мальчика предлагает героям следующие припасы, чтобы помочь спасти его внуков: комплект целителя и мешочек специально приготовленной сухой ореховой скорлупы. Высушенная скорлупа действует как *порошок сухости* (см. «Награды»).

Награды в 8 сезоне Лиги Приключенцев

Персонажи, прошедшие это приключение, разблокируют *порошок сухости* для покупки за чекпоинты сокровищ. Игроки могут использовать этот предмет в течение приключения без необходимости покупать его в конце.

Рассказ

Когда персонажи лягут отдыхать, прочитайте следующее:

Голос Матери Стралы плывёт по ночному воздуху. Сквозь деревья вы слышите, как она рассказывает историю на ночь некоторым из маленьких детей.

«Давным-давно, когда мир был даже моложе вас, а небо ещё не решило, какого цвета оно хочет быть, боги увидели, что между людьми и зверьми назревают проблемы.

“Мы должны защищать зверей от людей”, — сказал Сильванус из Лесов. “Мы должны защищать людей от ваших зверей”, — сказала Чонтиа из Полей. “Мы должны защищать и тех, и других друг от друга”, — сказал старый эльфийский бог Риллифэйн Раллатил.

Так боги стали думать вместе, и они думали и думали, пока им не пришла идея, и вместе они не начали плести мощные чары.

“Я скрою зверей”, — сказал Сильванус, и лесные тропы запутали людей, которые с этого дня могут легко заблудиться. “А я защищу свои поля”, — сказала Чонтиа, и потекли реки, огибая старые леса. Воды стали талисманами против лесных народов, как железные гвозди против ведьм. Ни один фейский народ не может пересечь текущую воду.

И говорят, что по сей день “человек может найти дорогу в лесу так же легко, как зверь может пересечь реку”. Со временем человек и зверь научились уважать пути друг друга и помогать друг другу, где могли.

Так что, если вы когда-нибудь заблудитесь в лесу, ищите оленьи следы и следуйте по ним к солнцу. И если вы когда-нибудь увидите существо, нуждающееся в помощи, отнеситесь к нему благосклонно, ведь это может быть тот самый олень, что выведет вас из леса».

Двигаемся дальше

Персонажи могут отдохнуть и пополнить свои запасы, прежде чем отправиться в путь с первыми лучами солнца. Если они уходят в хороших отношениях с жителями деревни, они уносят с собой благословение Гексады: наградите вдохновением всех игроков, которые хорошо отыграли своих персонажей в течение вечера.

Часть 3. Лесные тропы

Ориентировочное время: 75 минут

Перед персонажами, идущими по следу Дикона и Кестера, лежит дорога в двадцать миль (32 км). Когда они готовы отправляться в путь, прочтите:

> Вы покидаете Масляные Рощи и отправляетесь на юг по лесной тропе, по которой ушли мальчики. Вскоре яблони и ореховые деревья уступают место высоким соснам, распространённым в краелесье. Они, в свою очередь, сменяются разнообразным сочетанием густых старых дубов, ясеней и буков, которые отмечают начало среднелесья. Почти не хоженые тропинки и следы оленей пересекают друг друга в запутанном лабиринте. Лесной полог над головой превращается в густую массу листвы и ветвей, и мир погружается в полумрак...

Подчёркивайте таннственную и зачарованную природу леса. Персонажам требуется бóльшая часть дня, чтобы через лес добраться до излучины реки, и по пути они вступают в следующие два столкновения. До излучины они добираются на закате.

Лес Кормантор

Большинство считает, что Кормантор простирается от Долины Жатвы на востоке до Долины Теней на западе и от Хиллсфара на севере до Эссембры на юге. На самом деле он состоит из четырёх лесов, и Масляные Рощи находятся на краю самого северо-восточного из них: Эльфийского Двора.

Погода: Корманторский лес, кажется, на целый сезон опережает Масляные Рощи. Осень здесь в полном разгаре, и под высокими старыми деревьями ощутимо холоднее.

Свет: Толстый навес из листьев удерживает землю в вечной тени. Иногда пучок яркого солнечного света пронизывает мрак, и среди частичек пыльцы, кружащихся в вечном танце, мелькают крошечные насекомые.

Звуки и запахи: В воздухе чувствуются влажные запахи осени: гниющая древесина, шелушащаяся кора и толстые наросты лишайника на листьях. Звуки кажутся приглушёнными, но каждая ветка, которая ломается под ногами, производит резкий хруст, который эхом распространяется среди деревьев, спугивая невидимых лесных существ.

Фауна и флора: Животные здесь часто слышны, но не видны: слышится внезапный взмах крыльев из-под крон деревьев, шелест листьев, когда мелкие зверьки несутся сквозь подлесок, или уханье невидимой совы.

Столкновение 1. Кровь и сапоги

Через час-другой пути дорога вдруг круто ныряет вниз. Прочтите:

> Среди этого вроде бы приятного на вид уголка леса каким-то образом чувствуется угроза. Вам сложно объяснить, почему, но вы не можете избавиться от ощущения, что за вами наблюдают. Несколько раз вы останавливаетесь, чтобы осмотреться и прислушаться, но так ничего и не находите.
>
> Однако, судя по всему, вы на правильном пути, поскольку к дереву перед вами прислонена трость с привязанным к её концу сине-зелёным рюкзаком.

Этот рюкзак по описанию соответствует тем, которые несли с собой Дикон и Кестер. Если персонажи действуют осторожно, они могут предпринять проверку Мудрости (Внимательность) со Сл 14, чтобы заметить Гризлинка, **красного колпака** [redcap], роющего небольшую яму-ловушку дальше по дороге.

Персонажи, которые преуспевают в этой же проверке со Сл 19, также обнаруживают Стэба, **колючку**-вегепигмея [thorny vegepygmy], стоящего на страже неподалёку. Ни одно из этих существ не заметило персонажей. Эти двое знают, что мальчики в лесу, но до сих пор не смогли их поймать. Гризлинк установил ловушку, чтобы поймать их по возвращении, используя рюкзак в качестве приманки. Если Стэб замечает приближающуюся группу, он шипит, предупреждая Гризлинка. Персонажи с пассивной Мудростью (Внимательность) 15 или выше слышат щелчок стальных сапог Гризлинка впереди и видят подобный потёку свежей крови след, стекающий по стволу дерева (это опускается шапка красного колпака, когда он ныряет в укрытие).

Отыгрыш Гризлинка и Стэба

Гризлинк злобный и жестокий, особенно по отношению к Стэбу. Он издевается, язвит и дразнит своих противников, когда считает, что преимущество на его стороне. Стэб — трус, общающийся с помощью цоканья и шипения, которые Гризлинк каким-то образом понимает. Он боится красного колпака и пытается убежать, если Гризлинк побеждён.

Цитаты: *«Тебе не свезло на меня натолкнуться. Мои сапоги с тобой вмиг разберутся». «Цок! Цок!»*

Засада

Если сидящие в засаде враги остаются незамеченными, то первый персонаж, идущий по дороге, рискует провалиться в яму, прикрытую листьями. Если пассивная Мудрость (Внимательность) этого персонажа равна 14 или выше, персонаж замечает ловушку прежде, чем наступит на неё. Если нет, персонаж падает ничком в неглубокую яму (не получая урона), и красный колпак начинает действовать. Гризлинк атакует упавшего персонажа, а Стэб выскакивает, чтобы атаковать персонажа в тылу группы. Оба врага застают персонажей врасплох.

В зависимости от того, как выпадет инициатива, красный колпак может нанести две серии атак подряд по одному и тому же персонажу. Это может стать смертельным! Идея здесь не в том, чтобы убить персонажей, а в том, чтобы, если возможно, захватить их живыми. Как только персонаж упадёт без сознания, переключите атаки красного колпака на другого персонажа.

Изменение сложности столкновения

Ниже приведены рекомендации по корректировке этого боевого столкновения. Они складываются.

- ***Очень слабая***: Гризлинк приближается к концу жизни, и ему срочно требуется кровь! Он считается отравленным. Стэб убегает, как только начинается бой.
- ***Слабая***: Как выше, только Гризлинк не отравлен.
- ***Сильная***: Добавьте 3 колючки-вегепигмея, сделав Стэба предводителем небольшого клана плесенников.
- ***Очень сильная***: Добавьте к рекомендации выше второго красного колпака: Хеттл, ужасную жену Гризлинка.

Если персонажи захватывают Гризлинка живым, он раскрывает им следующее.

- Два мальчика проходили здесь пару дней назад. Гризлинк погнался за ними и, по его словам, захватил бы их, если бы не вмешалось «дерево».
- Лес нечестен по отношению к красным колпакам, деревья перемещаются ночью (это неправда: Гризлинк увидел дриаду и принял её за трента).
- Он не будет подходить к реке. Это неприятное место для лесного народа. Её воды зачарованы.

Стэб может сообщить ту же информацию, но только в том случае, если персонажи используют магию для общения с ним. Если персонажи отпускают кого-либо из существ, оно премного благодарит их и скрывается за деревьями.

Если Гризлинк ловит персонажей, он использует их как приманку, чтобы найти мальчиков. Он говорит персонажам идти вперёд, но остаётся поблизости, подглядывая за ними. Когда персонажи встречают мальчиков, он выпрыгивает и атаукет!

Персонажи, исследующие область вокруг рюкзака, обнаруживают следы двух мальчиков, убежавших дальше на юг. Эти следы ведут их к дереву дриады (см. ниже).

Столкновение 2. Дерево дриады

Когда персонажи пойдут по следу, прочтите:

> Перед вами простирается небольшая роща серебряных берёз. Через ветви проступают пятна солнечного света, и ветерок разносит аромат жимолости. Мимо лениво прыгают кролики, а с ветвей над вами доносится мелодичное пение чёрных дроздов.
>
> Пока вы ищете следы, воздух заливается лёгким смехом. Глядя вверх, вы видите красивое женское лицо, смотрящее на вас из-за дерева. Его обладательница прячется, как только вы переводите взгляд на неё.

Дриада Бетьюла — последняя из своего рода в этой части Кормантorского леса. Два дня назад она наткнулась на Кестера и его брата Дикона; оба были тяжело ранены, и их преследовал красный колпак. Она замедлила красного колпака заклинанием *опутывание*, а затем использовала *бесследное передвижение*, чтобы спрятать мальчиков. Когда опасность миновала, Бетьюла приняла заботиться об их ранах, и пока делала это, по уши влюбилась в Кестера. Ей не понадобилось использовать на нём магию, поскольку влечение было взаимным. Кестер остался здесь, а его брат отправился дальше, чтобы найти причину исчезновения рыбы.

Если кто-то из персонажей потревожит дриаду, Кестер выходит из укрытия. Прочитайте следующее:

> Из-за тени берёзки выходит молодой парень, которому несколько меньше двадцати. Его рубашка расстёгнута до пояса, а волосы растрёпаны.
>
> «Уходите отсюда. Никто не причинит вреда моей возлюбленной, Бетьюле».

Отыгрыш Бетьюлы

Бетьюла когда-то охраняла фейский переход, который связывал Эльфийский Двор со Страной Фей — портал, давший Матушкиной переправе её название. (Сейчас

многие думают, что переправа названа в честь реки.)

Когда эльфы ушли, Бетьюла была всеми забыта. Даже в своём одиночестве она никогда не забывала, как любить, и молилась, чтобы однажды она нашла того, с кем сможет поделиться своими мечтами. Теперь она верит, что Кестер и есть её любовь.

Цитата: *«Я так долго ждала любви. Я не дам ему ускользнуть от меня, как вода через пальцы».*

Отыгрыш Кестера

Кестер всегда был более отчаянным из двух братьев: первым качался на верёвке, первым нырял в ручей, первым откусывал плоды. Кестер никогда не встречал никого столь прекрасного и печального, как Бетьюла, и его сердце жаждет угодить ей.

Цитата: *«Она — всё, о чём я мечтал, и даже больше».*

Предполагается, что это будет чисто социальное столкновение, которое вознаградит игроков ценной информацией. Если те настаивают на сражении, Бетьюла повторяет тактику, которую использовала против красного колпака, и вместе с Кестером убегает в лес. У Кестера характеристики **обывателя** [commoner].

Персонажи, преуспевшие в проверке Интеллекта (Природа) со Сл 10, могут понять, что Бетьюла — действительно дриада. Если персонаж преуспеет в проверке Мудрости (Проницательность) со Сл 12, он также поймёт, что любовь между ними настоящая и не вызвана магией.

Если персонажи ведут себя адекватно, Кестер раскрывает следующую информацию:

- Бетьюла спасла его жизнь и жизнь его брата после того, как на них напало злобное гномоподобное существо в тяжёлых сапогах.
- Бетьюла вылечила Кестера и его брата. Когда Дикон смог ходить, он пошёл исследовать странные звуки.
- Дикон узнал, что рёв исходит от какого-то странного животного, застрявшего посреди вод. Теперь он возле реки, наблюдает за этим существом.
- Существо, кажется, взывает в отчаянии. Прошлой ночью они услышали что-то отвечающее на зов со стороны леса. Этот ответ звучал намного сильнее, чем зов от реки.

Бетьюла знает или подозревает следующее:

- Животное — это горгона. В стародавние времена их дикие стада бродили по северным окраинам леса, охраняя эльфов от набегов орков и гоблинов.
- Горгоны были опасными зверями, чьё дыхание могло превратить существо из плоти и крови в камень, который горгоны затем топтали своими железными копытами.
- Чтобы горгоны не покинули лес, Риллифэйн Раллатил зачаровал воды Эльфийского Потока, чтобы любая горгона, погружённая в них, обращалась в камень. По мере того, как река высыхает, эта окаменевшая горгона, судя по всему, вновь пробуждается.

Кестер не хочет покидать Бетьюлу, но если персонажи преуспеют в проверке Харизмы (Убеждение) со Сл 15, он соглашается вернуться с ними в свою деревнь. Персонажи, которые упоминают, что их послали его обеспокоенные родители, получают преимущество на эту проверку.

Бетьюла в последний раз пытается призвать Кестера остаться, на этот раз используя *Фейское очарование*. Если тот провалит спасбросок, персонажи должны уговорить Бетьюлу отпустить его. Это тоже требует успешной проверки Харизмы (Убеждение) со Сл 15. Если персонаж пристыдит дриаду, обратив внимание на то, что ей потребовалась магия, чтобы завоевать сердце Кестера, то он совершает эту проверку с преимуществом.

Часть 4. Друг в беде

Ориентировочное время: 45 минут

Приложение 5 включает карту этого места. Прибыв к реке, персонажи видят большого металлического монстра, застрявшего в высыхающей грязи берега. Пытаясь освободиться, он навязчиво ревёт.

> Лес выходит на травянистые берега реки Дуатампер. Там, где когда-то был мощный поток воды между крутыми берегами, теперь струится лишь мелкий и вялый ручей. Перед вами в высыхающей грязи берега увяз большой металлический бык, чей вид великолепен, а его железная шкура блестит под летним солнцем. Он издает печальный жалобный рёв и выдыхает из ноздрей зелёный пар. Дальше по берегу вы слышите, как кто-то рубит дерево.

Горгона находится в 35 футах от берега. Во время, когда прибывают персонажи, Дикон усердно строит грубую дорожку, чтобы добраться до монстра и освободить его из грязи. Он явно не продумал свой план. Если персонажи ищут источник звука рубки дерева, прочтите:

> Частично построенные мостки простираются по грязи от травянистого берега к застрявшему быку. Когда вы подходите, из соседнего леса появляется молодой подросток, несущий пучок рубленого дерева. Поражённый вашим присутствием, он роняет ветки.

Если Кестер с персонажами, Дикон удивляется встрече с ним. Очевидно, что между мальчиками есть некоторая напряженность, и Дикон намеревается спасти зверя с помощью своего брата или без него.

Отыгрыш Дикона

Дикон — более разумный и более заботливый из двух братьев. Вид пойманного в ловушку волшебного быка терзает его сердце, и он готов рискнуть своей жизнью, чтобы спасти его. Любовь его брата к дриаде заставляет Дикона чувствовать себя неловко и неуютно. Он беспокоится, что они больше не будут играть вместе.

Цитата: *«Мы его вытащим. Мы должны его вытащить!»*

Застрявшая горгона

Горгона одержима паникой и направляет *Окаменяющее дыхание* на всякое приближающееся к ней существо. Бетьюла предупреждала Дикона об опасности, но он наивно думает, что существо не будет на него дышать, если он попытается ему помочь.

Грязь вокруг монстра считается труднопроходимой местностью, и любой, кто начинает там свой ход, должен преуспеть в спасброске Силы со Сл 10, увязая в слякоти при провале. В качестве действия персонаж может предпринять проверку Силы со Сл 15, чтобы вырваться.

Если персонажи ещё не опознали монстра, они смогут это сделать с помощью успешной проверки Интеллекта (Природа) со Сл 18. Как только монстр опознан, успешная проверка Интеллекта (История) со Сл 15 позволит установить, что горгоны — исконные защитники этого эльфийского леса.

Любой персонаж, приближающийся к берегу, замечает кучи рыбы, наваленные вокруг горгоны, но все они превратились в камень! Персонажи, преуспевшие в проверке Мудрости (Уход за животными) со Сл 10, распознают рёв монстра как зов о помощи! Горгона явно слаба и без помощи может долго не протянуть.

Если они прислушаются, они услышат серию похожих рёвов, доносящихся из глубины леса с юго-запада.

Что делать с монстром

Горгона — опасный монстр, но целое их стадо ещё более смертоносно. Очевидно, что горгона зовёт о помощи, и другие горгоны уже в пути. У персонажей есть выбор — заставить монстра замолчать раз и навсегда или освободить его, пока не прибудет подмога и горгоны их не затопчут.

Дикон хочет помочь горгоне, но Кестер с ним не согласен:

> Дикон нетерпеливо указывает на попавшего в ловушку монстра.
>
> «Сильванус сказал, что мы должны защищать зверей от людей!» — кричит он. — «Мы должны освободить его!»
>
> Его брат качает головой.
>
> «А Чонтиа сказала, что мы должны защищать людей от зверей».

Если кто-то из персонажей процитирует слова Риллифэйна Раллатила — «Мы должны защищать и тех, и других друг от друга» — наградите его вдохновением. Братья выглядят смущёнными и соглашаются следовать указаниям этого персонажа. В противном случае Дикон выбегает на дорожку и пытается помочь горгоне.

Вариант А: Убить монстра

Самое простое решение — расстрелять зверя дальнобойными атаками. Однако на каждом ходу горгоны после того, как она получит урон, она может предпринять проверку Силы со Сл 15,

чтобы освободиться. К счастью для персонажей, каждый раз, когда она начинает ход в грязи, она должна преуспеть в проверке Силы со Сл 10 или снова завязнуть. После освобождения горгона бросается на персонажей и преследует их, пока не убьёт кого-либо из них. После этого она продолжает атаковать только в том случае, если снова получит урон.

Если персонажи убьют монстра, прочитайте:

> Горгона падает на землю, и её последний рёв обрывается раскатом грома над головой. Небо темнеет, и через несколько минут вы оказываетесь под ливнем эпических масштабов. Дождь обрушивается на деревья вокруг вас, и река начинает наполняться. Бетьюла выходит из дерева рядом с вами.
>
> «Что вы наделали? Вы убили священного хранителя леса! Убирайтесь из моего леса сейчас же!»

Если Кестер присутствует, прочитайте:

> «Видимо, я зря привязалась к тебе, Кестер. Ты просто убийца, как и все твои сородичи! Ты не заслуживаешь моей защиты. А теперь уходи!»
>
> Гром эхом разносится вокруг вас, и Бетьюла исчезает.

Если красный колпак всё ещё жив, не стесняйтесь напасть им на персонажей на их обратном пути.

Вариант Б: Спасти монстра

Спасти монстра сложнее. Позвольте игрокам проявить творческие решения, позволяющие избежать его дыхания. Например, воды Эльфийского Потока являются волшебными, и, если брызнуть ими в лицо зверю, они превратят его в камень и не позволят горгоне использовать дыхательное оружие. Использование верёвок, ухода за животными и магии могут помочь освободить и успокоить зверя.

Используйте инициативу для отслеживания действий. Вместо того, чтобы немедленно освободить зверя, пусть каждое успешное использование навыка, заклинания или особенности класса немного помогает ему выбраться. После восьми таких успехов монстр высвобождается.

В свой ход горгона использует *Окаменяющее дыхание*, чтобы держать персонажей на расстоянии, или пытается высвободиться с помощью проверки Силы со Сл 15. Не зная, друзья перед ней или враги, горгона должна преуспеть в трёх таких проверках, чтобы вырваться из грязи. Если персонажи используют верёвки, чтобы помочь ей, она получает преимущество на эти проверки. Если посыпать вокруг горгоны *порошком сухости*, она также получает преимущество на проверки, направленные на освобождение себя.

Если персонажи освободят монстра, прочтите:

> Горгона скачет прочь, но, достигнув края леса, поворачивается к вам. С царственной осанкой он сгибает колено и кланяется, а затем поворачивается и скрывается в тёмном лесу. Звук тяжёлых железных копыт горгоны ещё долго звучит эхом после того, как она исчезает из виду. Крошечная канарейка с изумрудной шеей вылетает из ниоткуда и садится вам на плечо.

Когда персонажи возвращаются в Масляные Рощи, серебряная форель снова плещется в водах реки Дуатампер. То, как персонажей встречают, зависит от того, возвращаются ли мальчики живыми и убили ли персонажи горгону или освободили её.

Если оба мальчика возвращаются, их родители радуются воссоединению с ними. Леофрик пополняет запасы *пыли сухости*, которую, возможно, использовали персонажи, и община скидывается на выплату награды в 50 зм. Если персонажи отказываются от этой награды, они получают сюжетную награду «Благословение Гексады» (см. раздел «Вознаграждение»).

Если персонажи убили горгону, Мать Страла очень беспокоится. После смерти горгоны дожди льют не переставая, и звуки, которые они слышали от реки, теперь раздаются дальше от неё, в глубине леса. Если горгона умерла, деревенские жители не предлагают персонажам никакую награду за спасение мальчиков.

В любом случае купцы Мулмастера довольны результатом. Когда форель с маслом возвращается на рынки, персонажи получают награду в 250 зм. Персонажи, заявившие о смерти Вэнса Стоунгейза, также получают 50 зм от властей города.

Награды в 8 сезоне Лиги Приключенцев

Выдайте игрокам сюжетную награду «Благословение Гексады», если оба мальчика вернутся живыми. Сообщите игрокам, что купцы Мулмастера награждают их за их труды деньгами, которые будут учтены в составе их следующего чекпоинта сокровищ.

Зацепка для *CCC-UK-2: Уэйвордские жёны*

Когда персонажи рассказывают Матери Страле о бандитах в «Лодках Берилл», она выражает беспокойство по поводу исчезновения паромщиков. Если Берилл сбежала от бандитов, то, вероятнее всего, она направилась в соседнюю деревню Уэйворд на восточном берегу Эльфийского Потока. Теперь, когда с бандитами покончено, Мать Страла призывает персонажей отправиться в деревню и сообщить Берилл, что опасность миновала. Это зацепка для приключения *CCC-UK-2: Уэйвордские жёны*.

Вознаграждение

Убедитесь, что игроки внесли свои награды в журналы приключений. Предоставьте своё имя и номер DCI (если это применимо), чтобы игроки могли записать, кто проводил игру.

Опыт

Подытожьте весь **боевой опыт**, полученный от побеждённых врагов, и поделите его на количество персонажей, принимавших участие в бою. **Небоевые** награды опытом перечислены для в расчёте на одного персонажа. Небоевой опыт выдаётся в указанном количестве каждому персонажу, если прямо не сказано обратное.

Боевые награды

Название врага	Опыт за врага
Бандит	25
Капитан бандитов	450
Дриада	200
Горгона	1,800*
Мастифф	25
Красный колпак	700
Кровопийца[1]	25
Колючка	200

* Выдайте только 200 опыта, если горгону убили издалека, пока она вязла в грязи.

Небоевые награды

Задание или достижение	Опыт на персонажа
Спасти Дикона	75
Спасти Кестера	75
Освободить колючку	25
Обнаружить ловушку Гризлинка	25
Мирно пообщаться с Бетьюлой	50
Освободить горгону	100

Небоевые награды

Минимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **225 опыта**.

Максимальная итоговая награда для каждого персонажа, принявшего участие в приключении — **375 опыта**.

[1]Кровопийцы в приключении не встречаются. Почему они указаны здесь — непонятно.

Сокровища

Персонажи получают следующие сокровища и разделяют их между группой. Персонажам следует делить сокровища поровну, когда это возможно. Цена в золоте, указанная для продаваемых предметов — это цена продажи, а не покупки.

Расходные магические предметы следует делить так, как удобно группе. Если более одного персонажа заинтересовано в конкретном расходном магическом предмете, Мастер может случайным образом определить, кто получит предмет, если группа не может решить самостоятельно.

Постоянные магические предметы распределяются согласно системе. Посмотрите на врезке, награждает ли это приключение постоянными магическими предметами.

Сокровища в награду

Название предмета	Цена в ЗМ
Награда купцов	250
Сокровища бандитов	150
Награда Масляных Рощ	50
Награда за голову Вэнса	50

Распределение постоянных магических предметов

В Лиге Приключенцев D&D действует система, с помощью которой в конце сессии распределяются постоянные магические предметы. Лист записей каждого персонажа содержит колонку для записи постоянных магических предметов для удобства обращения к ним.

- Если все игроки за столом согласны дать магический предмет конкретному персонажу, этот персонаж получает этот предмет.
- Когда один или более персонажей заинтересованы в обладании постоянным магическим предметом, этот предмет достаётся персонажу с наименьшим количеством постоянных магических предметов. Когда у двух и более персонажей постоянных магических предметов поровну, Мастер случайным образом определяет того, кому из них он достанется.

Порошок сухости

Чудесный предмет, необычный

Этот мешочек из дерюги наполнен растёртой в порошок скорлупой серых орехов из деревни Масляные Рощи. Когда вы открываете сумку, воздух вокруг вас наполняется аппетитным ароматом жареной рыбы. Описание этого предмета можно

найти в *Руководстве Мастера*. **Выдайте игрокам, получившим этот предмет, Раздаточный материал 2.**

Сюжетные награды

Персонажи имеют возможность получить следующую сюжетную награду в ходе этого приключения:

Благословение Гексады. Благодаря доброму и сострадательному отношению к тем, кому повезло меньше, чем вам, вы заслужили благословение Гексады. Играя в *CCC-UK-2: Уэйвордские жёны*, вы можете зачеркнуть эту награду, чтобы получить вдохновение.

Слава

Каждый персонаж получает **одно очко славы** в конце приключения. **Члены Изумрудного Анклава или Арфистов**, которые спасут обоих мальчиков, получат **одно дополнительное очко славы**.

За проведение этого приключения вы получаете мастерские награды согласно *Руководству Мастера по Лиге Приключенцев D&D* (ALDMG).

Награды в 8 сезоне Лиги Приключенцев

Персонажи получают 4 чекпоинта продвижения и 4 чекпоинта сокровищ за прохождение этого приключения. Кроме того, они разблокируют *порошок сухости*.

Приложение 1. Действующие лица

Следующие ПМ играют важные роли в приключении:

Обитатели Матушкиной переправы

Вэнс Стоунгейз. Жестокий бандит, предводитель «банды Надо».

Обитатели Масляных Рощ

Кестер и Дикон. Братья-подростки, пропавшие без вести после того, как они отправились расследовать странное исчезновение рыбы в реке.

Милдред и Нед. Родители Дикона и Кестера.

Леофрик. Травник и дедушка Дикона и Кестера.

Мать Страла. Предводительница деревенской общины.

Сенрик. Плотник и староста деревни.

Тедди Тун Татта. Весёлый маслодел и фольклорист-любитель.

Обитатели лесов

Бетьюла. Влюблённая дриада.

Гризлинк. Одержимый местью красный колпак.

Стэб. Спутник Гризлинка, над которым тот издевается.

Хеттл. Полная ненависти жена Гризлинка.

Приложение 2. Характеристики монстров/ПМ

Бандит

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение, кроме законного

Класс Доспехов 12 (кожаный доспех)
Хиты 11 (2к8 + 2)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/8 (25 опыта)

Действия

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 4 (1к6 + 1).

Лёгкий арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +3 к попаданию, дистанция 80/320 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к8 + 1).

Головорез

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение, кроме доброго

Класс Доспехов 11 (кожаный доспех)
Хиты 32 (5к8 + 10)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Навыки Запугивание +2
Чувства пассивная Внимательность 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 1/2 (100 опыта)

Тактика стаи. Головорез совершает с преимуществом броски атаки по существу, если в пределах 5 футов от этого существа находится как минимум один дееспособный союзник головореза.

Действия

Мультиатака. Головорез совершает две рукопашные атаки.

Булава. *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* дробящий урон 5 (1к6 + 2).

Тяжёлый арбалет. *Дальнобойная атака оружием:* +2 к попаданию, дистанция 100/400 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к10).

Горгона

Большой монстр, без мировоззрения

Класс Доспехов 19 (природный доспех)
Хиты 114 (12к10 + 48)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
20 (+5)	11 (+0)	18 (+4)	2 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Навыки Внимательность +4
Иммунитет к состояниям окаменение
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки —
Опасность 5 (1 800 опыта)

Растаптывающий рывок. Если горгона переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, а затем в том же ходу попадёт по нему атакой бодания, эта цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 16, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, горгона может бонусным действием совершить по ней одну атаку копытами.

Действия

Бодание. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 18 (2к12 + 5).

Копыта. *Рукопашная атака оружием:* +8 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 16 (2к10 + 5).

Окаменяющее дыхание (перезарядка 5–6). Горгона выдыхает окаменяющий газ 30-футовым конусом. Все существа в этой области должны преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 13. При провале цель начинает превращаться в камень и становится опутанной. Опутанная цель должна повторить спасбросок в конце своего следующего хода. При успехе эффект на этой цели оканчивается. При провале цель становится окаменевшей, пока не будет вылечена заклинанием *высшее восстановление* [greater restoration] или подобной магией.

Дриада

Средняя фея, нейтральная

Класс Доспехов 11 (16 с *дубовой корой* [barkskin])
Хиты 22 (5к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	18 (+4)

Навыки Внимательность +4, Скрытность +5
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки Сильван, Эльфийский
Опасность 1 (200 опыта)

Врождённое колдовство. Базовой характеристикой дриады является Харизма (Сл спасброска от заклинания 14). Дриада может накладывать следующие заклинания, не нуждаясь в материальных компонентах:

Неограниченно: *искусство друидов* [druidcraft]
3/день каждое: *опутывание* [entangle], *чудо-ягоды* [goodberry]
1/день каждое: *бесследное передвижение* [pass without trace], *дубинка* [shillelagh], *дубовая кора* [barkskin]

Сопротивление магии. Дриада совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

Общение со зверьми и растениями. Дриада может общаться со зверьми и растениями, как если бы у них был общий язык.

Путешествие через деревья. Один раз в свой ход дриада может использовать 10 футов перемещения на то, чтобы магическим образом войти живое дерево в пределах досягаемости и выйти из второго живого дерева в пределах 60 футов от первого, появляясь в свободном пространстве в пределах 5 футов от второго дерева. Оба дерева должны быть как минимум Большого размера.

Действия

Дубина. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию (+6 к попаданию с *дубинкой*), досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 2 (1к4), или дробящий урон 8 (1к8 + 4) с *дубинкой*.

Фейское очарование. Дриада нацеливается на одного гуманоида или зверя, которого видит в пределах 30 футов от себя. Если цель видит дриаду, она должна преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 14, иначе станет магическим образом очарованной. Очарованное существо считает дриаду верным другом, о котором нужно заботиться и которого нужно защищать. Несмотря на то, что цель не находится под контролем дриады, она выполняет её просьбы.
Каждый раз, когда дриада или её союзники причиняют цели вред, та может повторить спасбросок, оканчивая эффект на себе при успехе. В противном случае эффект длится 24 часа, или пока дриада не умрёт. Чтобы эффект не прерывался, дриада должна находиться на одном плане с целью, и дриада может сама окончить эффект бонусным действием. Если спасбросок цели был успешным, цель получает иммунитет к Фейскому очарованию этой дриады на следующие 24 часа.
У дриады одновременно очарованными может быть не более одного гуманоида и не более трёх зверей.

Капитан бандитов

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение, кроме законного

Класс Доспехов 15 (проклёпанная кожа)
Хиты 65 (10к8 + 20)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
15 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Спасброски Сил +4, Лов +5, Мдр +2
Навыки Атлетика +4, Обман +4
Чувства пассивная Внимательность 10
Языки два любых языка
Опасность 2 (450 опыта)

Действия

Мультиатака. Капитан совершает три рукопашные атаки: две скимитаром и одну кинжалом. Вместо этого капитан может совершить две дальнобойные атаки кинжалами.

Скимитар. *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 6 (1к6 + 3).

Кинжал. *Рукопашная или дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт. или дистанция 20/60 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 5 (1к4 + 3).

Реакции

Парирование. Капитан добавляет 2 к КД против одной рукопашной атаки, которая должна попасть по нему. Для этого капитан должен видеть атакующего и использовать рукопашное оружие.

Колючка

Среднее растение, нейтральное

Класс Доспехов 14 (природный доспех)
Хиты 27 (5к8 + 5)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (−4)	10 (+0)	6 (−2)

Навыки Внимательность +4, Скрытность +3
Сопротивление урону колющий, электричество
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 14
Языки —
Опасность 1 (200 опыта)

Растительный камуфляж. Колючка имеет преимущество на проверки Ловкости (Скрытность), которые он делает в любой местности, достаточно укрытой растительностью.

Регенерация. Колючка восстанавливает 5 хитов в начале своего хода. Если он получает урон холодом, огнём или некротический урон, то эта черта не работает в начале следующего хода колючки. Он умирает, только если начинает ход с 0 хитов и не может регенерировать.

Шипастое тело. В начале своего хода колючка наносит колющий урон 2 (1к4) любому существу, которое его схватило.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 8 (2к6 + 1).

Красный колпак

Маленькая фея, хаотично-злая

Класс Доспехов 13 (природный доспех)
Хиты 45 (6к6 + 24)
Скорость 25 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	9 (−1)

Навыки Атлетика +6, Внимательность +3
Чувства тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
Языки Общий, Сильван
Опасность 3 (700 опыта)

Железные ботинки. При передвижении красный колпак получает помеху на проверки Ловкости (Скрытность).

Нестандартная сила. При захвате красный колпак считается Средним. Кроме того, владение тяжелым оружием не даёт ему помехи на броски на попадание.

Действия

Мультиатака. Красный колпак делает три атаки своим нечестивым серпом[a].

Нечестивый серп. *Рукопашная атака оружием:* +6 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* рубящий урон 9 (2к4 + 4).

Кованое преследование. Красный колпак передвигается на расстояние не больше своей скорости к существу, которое может видеть, и пинает его своими железными ботинками. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 14, иначе она получает дробящий урон 20 (3к10 + 4) и сбивается с ног.

[a] На иллюстрации в этом приключении красный колпак держит косу, а не серп.

Мастифф

Средний зверь, без мировоззрения

Класс Доспехов 12
Хиты 5 (1к8 + 1)
Скорость 40 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (−4)	12 (+1)	7 (−2)

Навыки Внимательность +3
Чувства пассивная Внимательность 13
Языки —
Опасность 1/8 (25 опыта)

Острый слух и тонкий нюх. Мастифф совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух и обоняние.

Действия

Укус. *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* колющий урон 4 (1к6 + 1). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

Обыватель

Средний гуманоид (любая раса), любое мировоззрение

Класс Доспехов 10
Хиты 4 (1к8)
Скорость 30 фт.

СИЛ	ЛОВ	ТЕЛ	ИНТ	МДР	ХАР
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Чувства пассивная Внимательность 10
Языки один любой язык (обычно Общий)
Опасность 0 (10 опыта)

Действия

Дубинка. *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* дробящий урон 2 (1к4).

Приложение 3. Карта местности

Приложение 4. Гексада

«Моя мать придерживалась более широких взглядов. Она поклонялась Священной Гексаде — так она их называла, — в которую входили Риллифэйн Раллатил, Великая Мать Чонтиа, Сильванус из Дикой Природы, Майликки, Госпожа Леса, Эльдат Тихая и Аэрдри Фэйниа, богиня воздуха. Я и по сей день поклоняюсь Гексаде — пылко и страстно.”

— Лира Санроуз, письмо от старого друга (из «Экологий Эльминстера»)

Эльдат. Также известная как «Тихая», Эльдат — богиня родников, прудов, ручьёв и тихих мест. Она — защитница друидских рощ.

Аэрдри Фэйниа. Королева авариэлей, эльфийская богиня из Селдарин. Приносит непредсказуемую погоду и сильные грозы.

Майликки. Лесная Королева, нейтрально-добрая богиня осени, друидов, дриад, лесов, лесных существ и следопытов.

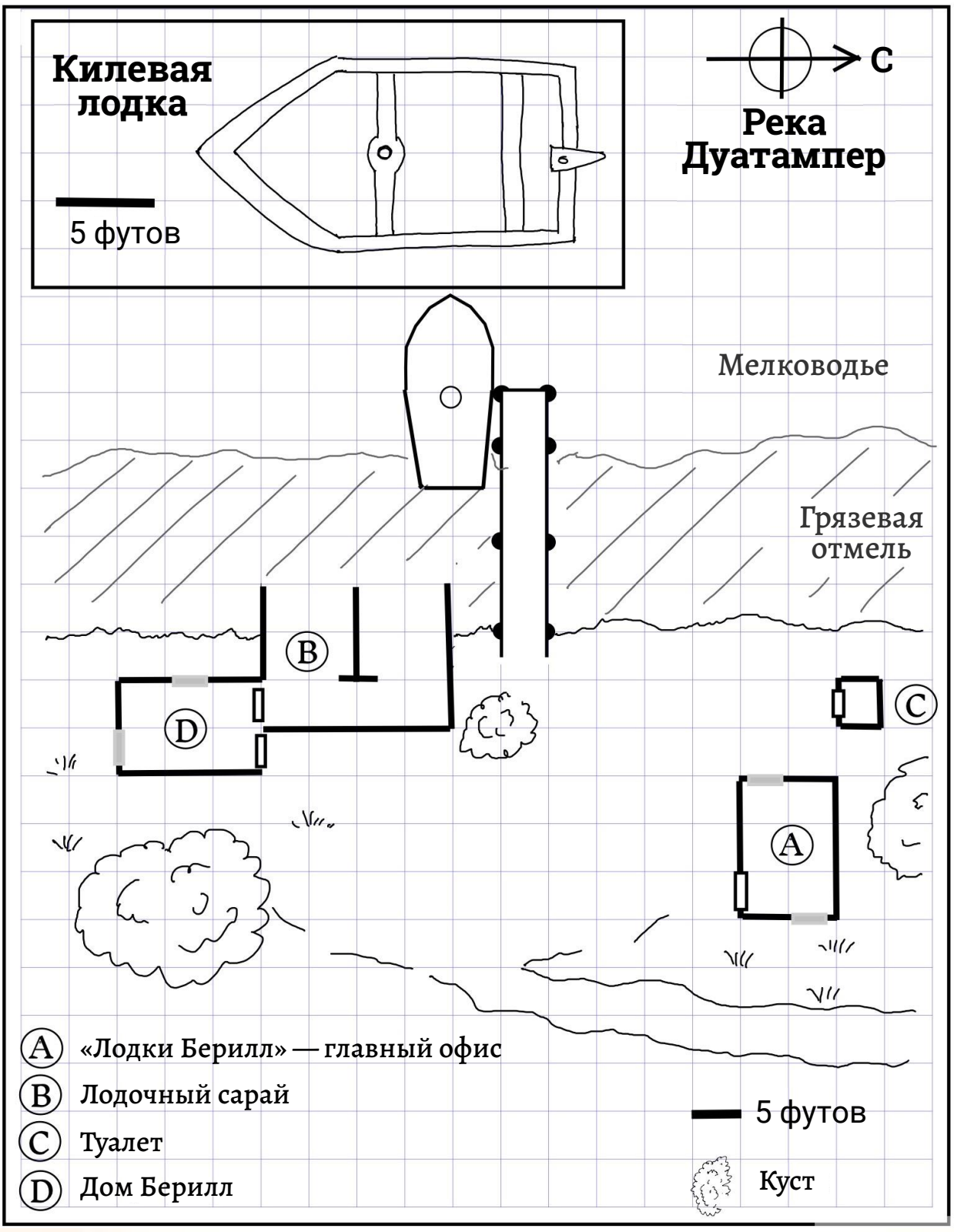
Сильванус. Лесной Отец, бог дикой природы и друидов. Его поклонники охраняют природные места от заразы цивилизации.

Чонтиа. Великая Мать, богиня выращивания и всего, что связано с земледелием. Любима фермерами, садовниками и всеми растениеводами. Одомашненный аспект Сильвануса.

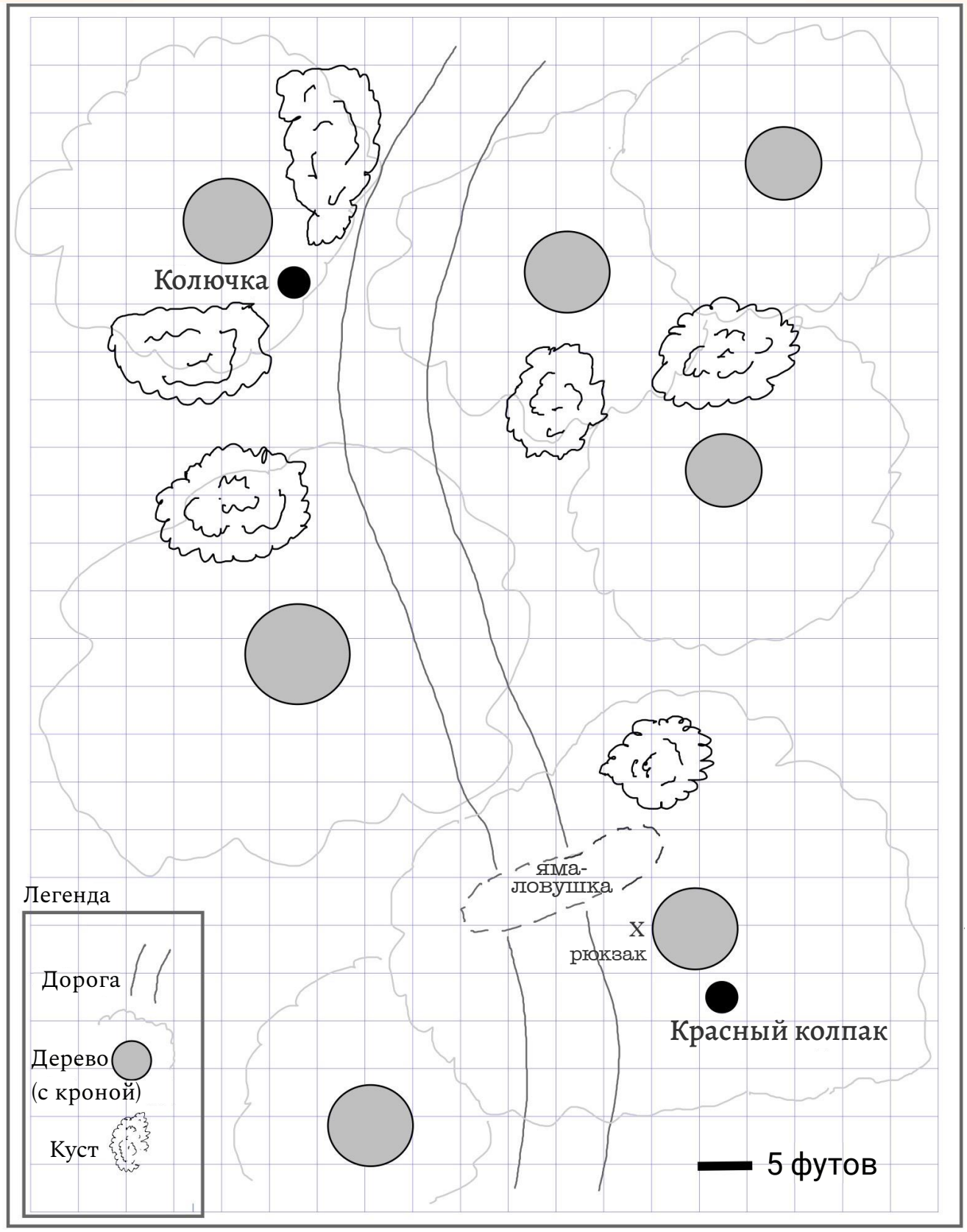
Риллифэйн Раллатил. Владыка Листьев — это эльфийский бог защиты лесов и страж гармонии природы. Его последователи сравнивают его с гигантским дубом, настолько огромным, что его корни переплетаются со всеми остальными растениями в лесу. Он редко проявляет себя, но всё время стоит на страже лесов.

Приложение 5. Карты

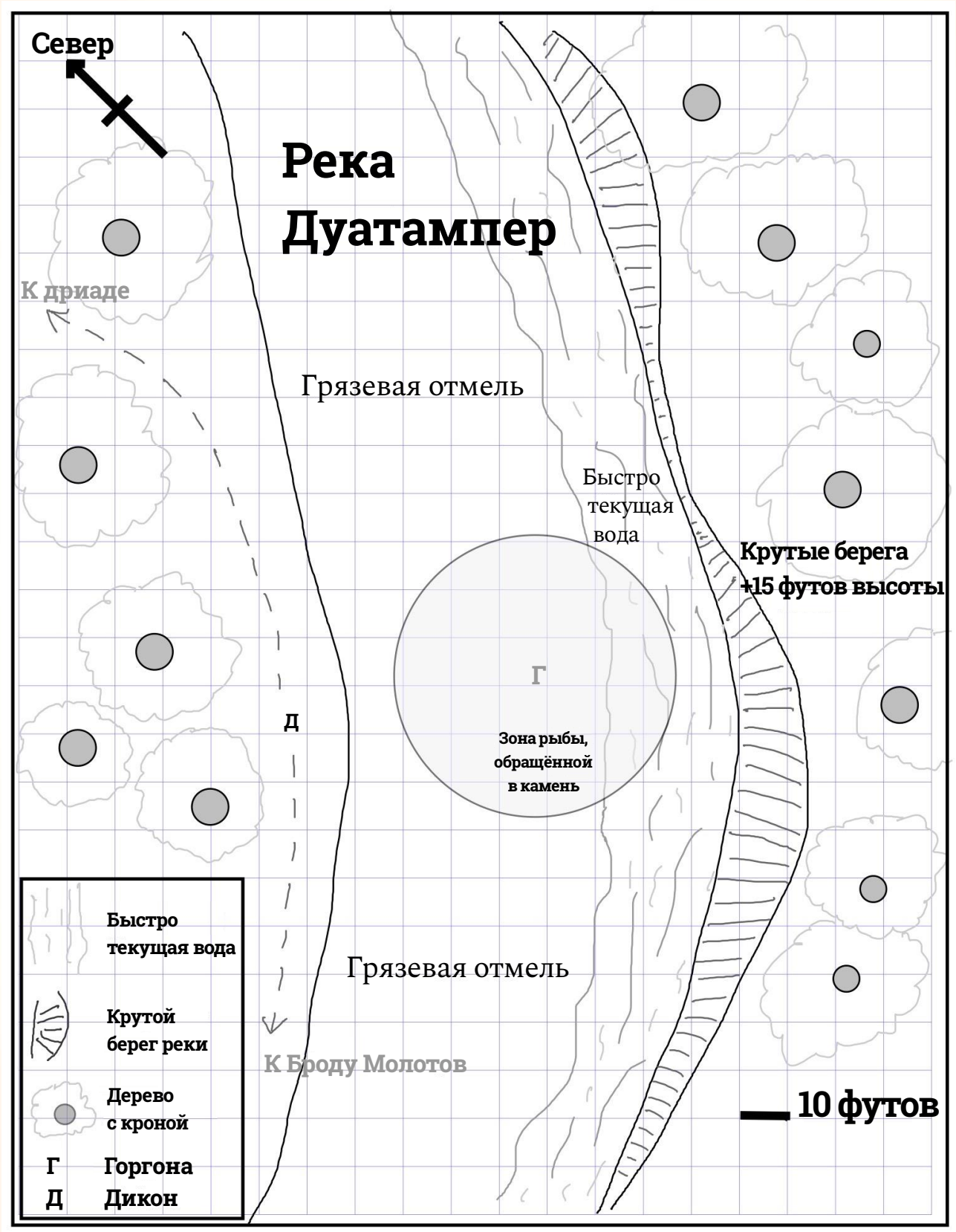
«Лодки Берилл»



Ловушка Гризлинка



Застрявшая горгона



Раздаточный материал 1. Сюжетная награда

В течение приключения персонажи могут получить следующую сюжетную награду. Если вы их печатаете для персонажей, напечатайте достаточно, чтобы у каждого персонажа было по экземпляру:

Благословение Гексады

Благодаря доброму и сострадательному отношению к тем, кому повезло меньше, чем вам, вы заслужили благословение Гексады. Играя в *CCC-UK-2: Уэйвордские жёны*, вы можете зачеркнуть эту награду, чтобы получить вдохновение.

Раздаточный материал 2. Магический предмет

Во время приключения персонажи могут разблокировать следующий постоянный магический предмет:

Порошок сухости

Чудесный предмет, необычный

Этот мешочек из дерюги наполнен растёртой в порошок скорлупой серых орехов из деревни Масляные Рощи. Когда вы открываете сумку, воздух вокруг вас наполняется аппетитным ароматом жареной рыбы. Описание этого предмета можно найти в *Руководстве Мастера*.